

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) atau usia prasekolah adalah masa di mana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, pengembangan potensi anak yang asal-asalan, akan berakibat pada potensi anak yang jauh dari harapan. Sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1 Butir 14 UU No. 20 Tahun 2003, PAUD itu sendiri merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Secara spesifik, PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu jalur terselenggaranya PAUD adalah jalur pendidikan non-formal. PAUD jalur pendidikan non-formal adalah pendidikan yang melaksanakan program pembelajaran secara fleksibel sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilaksanakan melalui Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, Raudhatul Athfal, dan bentuk lain yang sederajat.

Piaget dalam Kamtini (2020:142) mengemukakan bahwa “Anak- anak secara aktif membangun dunia-dunia kognitif mereka sendiri, informasi dari lingkungan tidak begitu saja dituangkan kedalam pikiran- pikiran mereka. Kemampuan mengingat merupakan kemampuan kognitif paling dasar, daya ingat merupakan kunci dalam setiap pelajaran”. Irham dalam Kamtini (2013:34) memori atau ingatan merupakan aktivitas menerima, menyimpan, dan mereproduksi kembali kesan, pengetahuan sebagai hasil belajar dan pengalaman.

Memori yang melekat pada anak awalnya berasal dari informasi dari lingkungan yang masuk ke dalam otak. Informasi tersebut masuk melalui indera, terutama indra penglihatan dan pendengaran. Di samping itu informasi bisa masuk melalui indera lain seperti sentuhan, rasa dan bau. Informasi selanjutnya disimpan oleh memori indera hanya sekejap, lebih dari 2 detik apabila tidak diubah ke tingkat lebih lanjut, maka informasi tersebut akan hilang. Bila informasi masuk pada tingkat selanjutnya, maka informasi masuk pada memori jangka pendek. Memori ini adalah memori yang menyimpan informasi yang sedang digunakan, selama lebih dari 30 detik. Jika mengulang informasi tersebut kembali, dengan membaca atau mengucapkannya berulang kali, informasi tersebut akan tersimpan dalam memori jangka panjang. Oleh karena itu, perlu mengembangkan beberapa kemampuan pada anak usia dini. Salah satunya kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berpikir simbolik dalam lingkup perkembangan kognitif anak yang mulai perlu dikembangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun. Banyak hal di sekitar dunia nyata anak yang berhubungan dengan lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Susanto, 2011). Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak (Sumardi et al., 2017). Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini maka diperlukan suatu media dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, agar mereka dapat merasakan belajar sambil bermain. Banyak media yang dapat dijadikan sebuah aktivitas pada setiap pembelajaran anak usia dini, satu diantaranya yakni media Realia.

Merujuk pada pendapat Rusman (2005:2), media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam kondisi kehidupan maupun dilestarikan. Misalnya tumbuhan, batu, hewan, serangga, benda, air, sawah, makanan dan sebagainya. Hal lain yang mengemukakan kepada Halamik (1989: 133) bahwa media realia adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya. Penggunaan

media Realia tersebut untuk menyampaikan pembelajaran anak usia dini yaitu merupakan hal yang baik karena media ini diharapkan dapat memperlihatkan keberhasilan saat dioperasikan dengan beraneka ragam indera. Besarnya pengaruh pemahaman anak yang mudah dicerna sedikit banyak berkaitan dengan alat atau perangkat (media) yang disertakan dalam pelajaran, karena semakin banyak perbedaan indera yang digunakan untuk menggunakan. dan menyesuaikan penjelasan, maka semakin tinggi pula penjelasan yang dapat diberikan. menjadi dicerna dan dikonfirmasi dalam memori.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan melalui observasi bahwa di kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung telah menggunakan media realia pada kegiatan belajar mengajar. Aktivitas anak dalam penggunaan media realia cukup efektif, terlihat dari antusias dan semangat anak dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengaitkan lambang bilangan dengan sesuatu. Guru memodifikasi kaitan-kaitan tersebut untuk mempermudah logika anak. Guru menggunakan dasar betuk lambang bilangan untuk mengaitkan pasangan bendanya. Misalkan, angka nol di realisasikan menjadi donat karna pada umumnya angka 0 mirip seperti donat. Kemudian angka satu direalisasikan menjadi lilin, begitupula angka yang lainnya.

Meskipun penggunaannya sudah masif dilakukan, namun kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya lima dari sebelas anak belum muncul indikator kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Seperti membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan angka 1-10 kemudian masih belum bisa menyebutkan bilangan secara berurutan, bahkan ketika mengurutkan objek dari bilangan yang kecil mereka menghubungkan dari angka yang besar, masih ada juga beberapa lambang bilangan yang terlewat, anak masih mengalami kebingungan, anak masih mengalami kesulitan ketika menyebutkan lambang bilangan saat guru bertanya kepada anak. Hanya ada beberapa anak saja yang mampu menjawab pertanyaan gurunya, selain itu anak masih susah membedakan lambang bilangan, dan anak masih sering terbalik saat menuliskan lambang bilangan. Kemudian ketika guru memberikan tugas dalam lembar kerja anak untuk mengerjakan sesuatu yang sama dengan materi

yang telah disampaikan sebelumnya, hanya sebagian kecil anak yang langsung tanggap dengan tugas tersebut dan mampu untuk mengerjakannya.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Hubungan antara Penggunaan Media Realia dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” (Penelitian Korelasional di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan uraian di atas dan observasi beberapa subjek penelitian di atas hingga peneliti mengidentifikasi beberapa poin rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada penggunaan media realia di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara penggunaan media realia dengan kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memahami:

1. Realitas pada penggunaan media realia di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung
2. Realitas kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung
3. Realitas hubungan antara penggunaan media realia dengan kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini dapat menambah dan memberikan manfaat bagi semua pihak. Bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan banyak manfaat, salah

satunya untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini. Adapun manfaat lain dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih dalam bagi semua orang khususnya Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam penggunaan media realia untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yakni manfaat yang diambil secara refleksi oleh pihak yang berhubungan bersama dengan berlangsungnya penelitian ini. Berikut manfaat praktis diuraikan di bawah ini:

- a. Bagi guru, kemampuan menciptakan terobosan baru mengenai hubungan antara penggunaan media realia dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.
- b. Bagi anak usia dini, dapat meningkatkan semangat ketika belajar sehingga stimulasi yang diberikan guru dapat mudah diterima anak.
- c. Bagi sekolah, bertujuan untuk menjadi bahan penilaian untuk melengkapi dan memaksimalkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran.

E. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya setiap manusia diciptakan sedemikian rupa sehingga memiliki akal dan pikiran. Setiap manusia yang lahir di bumi sudah memiliki kecerdasan dalam dirinya. Sebagai orang tua dan guru, kita hanya perlu tahu bagaimana cara Memberikan stimulasi alami meningkatkan kecerdasan anak. Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk menemukan masalah dan dapat memecahkan atau menyelesaikan suatu masalah dengan memahami masalah yang ada. Oleh karena itu, seorang guru yang baik berusaha menyesuaikan dengan kebutuhan setiap siswanya guna mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu kebutuhan tersebut adalah tersedianya sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, misalnya dengan adanya media pembelajaran.

Menurut Sadiman, A.S. (1993), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Heinich et al (2001) menjelaskan bahwa media ialah apa pun yang membawa informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Disisi lain Asyar (2011) juga mendukung dengan pernyataan bahwa media memiliki peran penting yang berupa saran atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media ialah suatu hal apa pun yang digunakan untuk mejadi alat bantu atau perantara dalam menyampaikan informasi yang ingin dibagikan informan. Maka dari itu, perlu adanya perantara berupa media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah informasi kepada anak usia dini.

Degeng dalam Asyhar (2012) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Dalam proses pembelajaran seharusnya terjadi interaksi antara guru dengan anak usia dini yang aktif. Menurut Heinich et al (2001) bahwa proses pembelajaran melibatkan pemilihan, pengaturan, dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan cara anak usia dini berinteraksi dengan informasi tersebut, di mana lingkungan bukan hanya mengenai pengajaran berlangsung namun juga metode, media, dan teknologi yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan memandu studi pelajar.

Bersandarkan dengan pengertian di atas dapat disimpulkan maka media itu ialah sebuah alat yang mampu membantu menganalisis menyampaikan pembelajaran kepada anak, sehingga anak mampu menyelami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik, konsentrasi, dan menyenangkan. Media pun dapat memberikan rangsangan (stimulus) terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Media pembelajaran juga dapat menjadi stimulus bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Menurut (Yuliana, 2018: 40) realia didefinisikan sebagai objek dan alat peraga dari dunia luar kelas yang digunakan untuk mengajar

dan belajar. Realia yaitu sebagai benda yang nyata, biasa digunakan dalam suatu pembelajaran yang diambil dari benda nyata. Maka dari itu, banyak yang menggunakan media realia dalam proses belajar mengajar yang fungsinya sebagai alat bantu untuk mengenalkan sesuatu hal yang sebelumnya bersifat secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visualnya saja. Media realia sama dengan media sebenarnya yang tidak mengalami suatu perubahan dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut (Apriansyah, 2018: 16) media realia adalah benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh anak didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Hal ini senada yang disampaikan oleh (Apriansyah, 2018: 16) media realia yaitu media nyata seperti orang, binatang, benda atau peristiwa yang diamati oleh anak usia dini

Media realia yang dimaksud supaya anak-anak mendapatkan suatu pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang akan diberikan. Contohnya, ketika angka satu direalisasikan menjadi lilin karna pada umumnya angka satu mirip seperti lilin. Dengan begitu, pembelajaran anak menjadi lebih menarik dan bermakna, serta pemahaman anak terhadap pembelajaran menjadi lebih baik. Penggunaan media realia dalam pembelajaran menurut Wibowo (1992) berpendapat bahwa "dengan memanfaatkan media realia dalam proses belajar siswa akan lebih aktif dapat mengamati, menanggapi, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa menggunakan sumber-sumber belajar serupa". Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru pada penggunaan media realia menurut wibowo (2002: 67):

1. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien;
2. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
3. Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan; dan
4. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Tujuan kompetensi kemampuan kognitif anak usia dini yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan

lambang bilangan dan huruf (Partini, 2010). Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa aspek perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun terbagi menjadi dua, yaitu berpikir logis yang mencakup kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran serta berpikir simbolik yang mencakup kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mengenal konsep bilangan (Sumardi et al., 2017).

Nining Sriningsih (2009:18) mengemukakan bahwa lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, strukturstruktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis. Bilangan mewakili jumlah item. Lambang bilangan juga merupakan angka. Dengan menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa ide hanya dapat dihayati atau dipikirkan.

Tajudin dkk (2005: 1) lambang bilangan yang dimaksud adalah satu andalan sistem pengenalan yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambahkan, atau dikalikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 150) bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikanketerangan mengenai banyak anggota himpunan. Pendapat lain menyatakan bahwa lambing bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan. Bilangan juga merupakan elemen dasar berhitung (Abdul Syukur dkk, 2005: 72). Menenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk penalaran simbolik yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang berkembang sekitar usia 4-5 tahun. Dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010: 49) indikator kemampuan menenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Menunjukkan lambang bilangan 1-10,
2. Meniru lambang bilangan 1-10,
3. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Sedangkan menurut Pratini (2010: 138) menambahkan bahwa indikator dalam kemampuan menenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

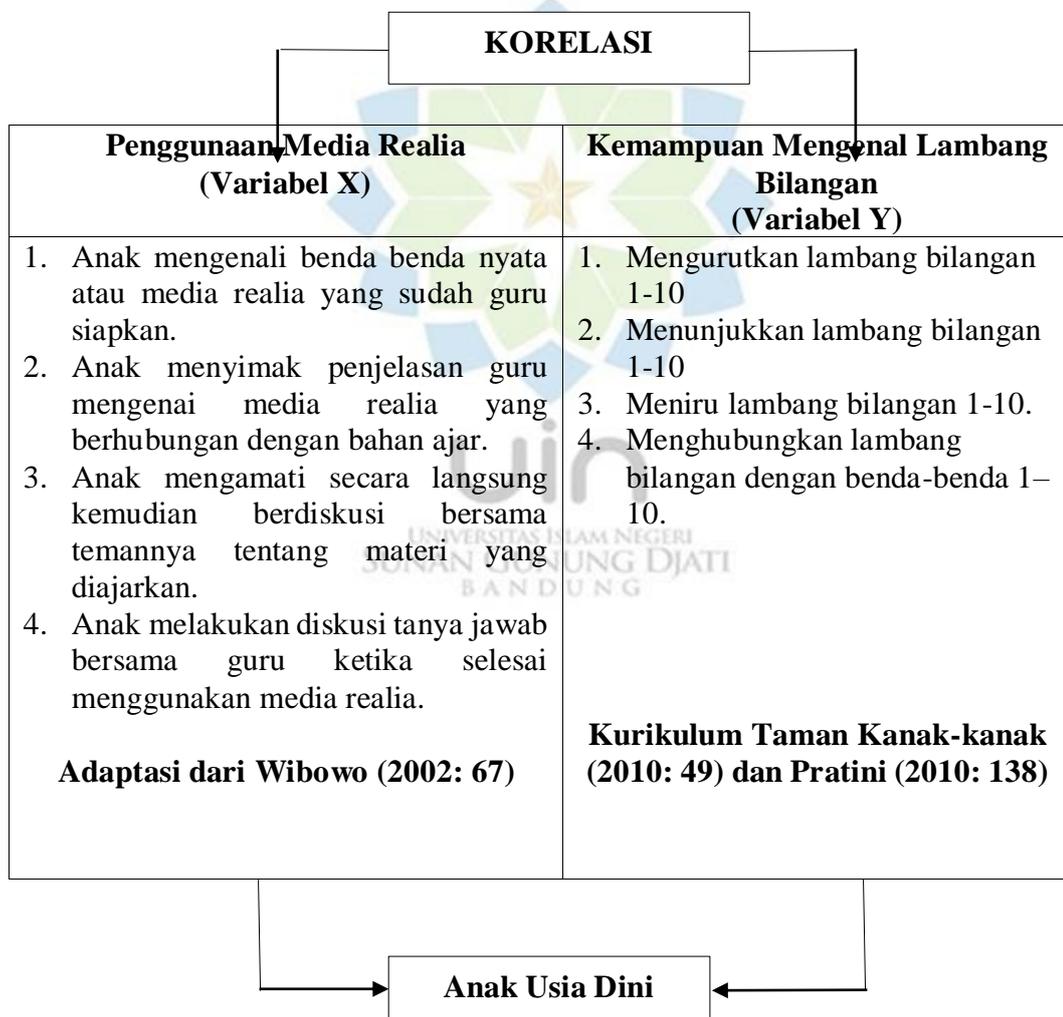
1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit,

2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh,
3. Mengenal konsep bilangan,
4. Mengenal lambang bilangan,
5. Mengenal lambang huruf.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa indikator kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun yaitu:

1. Mengurutkan lambang bilangan 1-10,
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10,
3. Meniru lambang bilangan 1-10,
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

Penelitian ini menggunakan acuan instrumen dari indikator tersebut. Berikut ini adalah bagan kerangka berfikir seperti yang dijelaskan di atas:



Gambar 1.1 Skema Bagan Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka hipotesis penelitiannya dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Penggunaan Media Realia dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung”. Adapun cara pengujian yang digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut adalah dengan membandingkan antara harga hipotesis alternatif (H_a) dengan hipotesis nol (H_0) dengan prosedur sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Dari uraian prosedur pengujian hipotesis, maka yang dimaksud H_0 dan H_a dapat dijelaskan dalam rumusan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara Penggunaan Media Realia dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung.

H_a : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Penggunaan Media Realia dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini di Kelompok A RA Nurul Jannah Cibiru Hilir Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Septi Anjas Wulan Dosen Program studi PG PAUD FIP UNIMED pada tahun 2021 yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Media Realia di TK Al Hidayah Kabupaten Langkat” (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian melalui media realia, dapat dibuktikan rata-rata skor kecerdasan naturalis pra tindakan anak sebesar 32,81%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 37,44% sehingga menjadi 70,25%. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II kecerdasan

naturalis anak mengalami peningkatan sebesar 17,91% dari 70,25% menjadi 88,16%. Sehingga total peningkatan kecerdasan naturalis anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II 32,81% yaitu 70,25% menjadi 88,16%. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan naturalis anak usia dini menjadi meningkat setelah menggunakan media realia di TK Al Hidayah Kabupaten Langkat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan variabel bebas media realia. Sedangkan **perbedaan** antara penelitian ini dan yang akan di teliti saat ini adalah dalam aspek metode penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat sekarang menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dan metode korelasional. Kemudian dalam variabel terikat yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel terikat Kecerdasan Naturalis sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan variabel terikat mengenal lambang bilangan.

2. Hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Eka Mulyaningsih dan Sukmawati Tono Palangngan pada tahun 2020 di Universitas Muhammadiyah Palopo yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” (Penelitian Kuasi Eksperimen). Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di Taman kanak-kanak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10. Selain itu hasil dari penelitian yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa permainan puzzle mampu menstimulasi anak kelompok A TK Aisyiyah kota Palopo menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar mengenal lambang bilangan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah dalam variabel terikat yang diteliti, yaitu penelitian

terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan variabel terikat kemampuan mengenal lambang bilangan. Sedangkan **perbedaan** antara penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan saat ini, pertama, dalam aspek metode penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuasi eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dan metode korelasional. Kedua, dalam variabel bebas yang diteliti. Penelitian terdahulu menggunakan variabel bebas Permainan Puzzle sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan variabel bebas berupa Media Realia. Ketiga, dari lokasi pelaksanaan penelitian. Penelitian terdahulu dilaksanakan di Kota Palopo sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini dilaksanakan di Kabupaten Bandung.

3. Hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Yul Sendang Utami pada tahun 2018 di Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Setia Rini, Titang Sumberagung Jetis Bantul” (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK Setia Rini, Titang Sumberagung Jetis Bantul dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. persentase pencapaian anak dalam satu kelas untuk indikator anak menunjuk lambang bilangan pada pra siklus 50% (MB), siklus I 63,89% (BSH) dan siklus II 83,89% (BSB). Indikator membuat urutan 1-10 dengan benda pada pra siklus 45% (MB), siklus I 61,11% (BSH) dan siklus II 81,67% (BSB). Indikator menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda hingga 1- 10 (anak tidak disuruh menulis) pada pra siklus 43,33% (MB), siklus I 58,33% (BSH) dan siklus II 75,56% (BSB).

Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah salah satu variabel yang akan dibahas yaitu mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan. Sedangkan **perbedaan** antara penelitian ini

dan yang akan di teliti saat ini adalah dalam aspek metode penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat sekarang menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dan metode korelasional.

